

PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI 3D PADA PEMBELAJARAN SPEAKING BAGI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Risa Triassanti^{1*}, Christina Innocenti Tumiar Panggabean², Adria Rosy Starinne³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: triassantirisa@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pembelajaran Speaking dalam Bahasa Inggris adalah agar siswa mampu berbicara menggunakan Bahasa Inggris yang berterima. Artinya siswa dapat dipahami oleh lawan bicara dan memahami maksud dari lawan bicara. Tujuan ini bisa dicapai jika siswa mampu menggunakan fitur Bahasa dengan baik percakapan di kelas. Kegiatan belajar akan efektif jika di tunjang oleh media yang memenuhi kebutuhan siswa. Selama ini berbagai media yang efektif telah di terapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa salah satunya adalah animasi tiga dimensi. Animasi tiga dimensi selama ini membutuhkan keahlian khusus untuk menciptakannya. Saat ini banyak tersedia aplikasi android yang membantu untuk membuat animasi 3D. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1). Mendeskripsikan penerapan media video animasi 3D berbasis android dalam pembelajaran speaking, 2). Mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan media video animasi 3D. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris semester 2. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil dari penelitian ini adalah proses penerapan media pembelajaran speaking yang terdiri dari persiapan, penjelasan materi, Latihan, produksi dan presentasi. Jika dirata-rata maka 52% memberikan respon sangat baik dan 38 % memberikan respon baik serta 10 % menjawab cukup baik. Rata-rata mahasiswa memberikan respon sangat baik dan baik pada penerapan media ini. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan speaking pada mahasiswa dan pengajar lain untuk menambah variasi media pembelajaran.

Kata Kunci: speaking; animasi 3D; pembelajaran.

PENDAHULUAN

Mengajar Bahasa Inggris adalah kegiatan yang harus didasarkan pada minat dan kebutuhan siswa. Guru atau Dosen mempunyai tanggung jawab menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa. Selain itu, belajar dan mengajar harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga guru dan siswa mendapat manfaat dari media yang digunakan. Siswa saat ini adalah generasi yang akrab dengan teknologi. Media animasi memberikan kesempatan untuk melakukan berbagai hal secara berbeda sambil tetap memenuhi hasil pembelajaran yang diinginkan [1]. Sebagai pendekatan pembelajaran pelengkap, animasi selalu mendorong minat siswa dalam belajar. Poin kuncinya adalah mengintegrasikan konten animasi ke dalam aktivitas pengajaran di kelas. Perasaan realistis dan interaktivitas selalu menjadi kriteria dalam pemilihan konten animasi dalam kegiatan mengajar[2]. Dengan demikian Siswa sebaiknya diberikan kesempatan untuk belajar melalui penggunaan media interaktif yang mereka sukai. Selain itu

guru harus menyadari kreativitas dan daya cipta siswa. Video animasi 3D lebih efektif digunakan di masa belajar daring karena bisa di akses siswa dimana saja. Hal ini mampu memberikan filter afektif dan membantu siswa dalam pemerolehan Bahasa Inggris.

Penentuan metode pembelajaran yang efektif perlu di dasarkan pada masalah yang di hadapi siswa dikelas. Permasalahan belajar dan pembelajaran berbicara bahasa Inggris yang sangat signifikan adalah kurangnya kemampuan berbicara atau *speaking*. Dalam belajar bahasa Inggris *speaking* terutama kelancaran dan pengucapan mempengaruhi pemahaman lawan bicara terhadap makna yang ingin di sampaikan pembicara sendiri. Speaking adalah salah satu keterampilan yang paling sulit untuk diperoleh dan siswa memerlukan waktu yang lebih lama untuk meningkatkan kemampuan mereka. Menurut Wahyuningsih [13] menemukan bahwa masalah utama yang dihadapi siswa dalam belajar Bahasa Inggris adalah grammar, vocabularies dan pronunciation. Hal ini bisa dipahami karena speaking adalah salah satu

persyaratan dasar kompetensi peserta didik. Kemampuan berbicara membantu siswa untuk mengembangkan komunikasi aktif yang menjadi kunci utama dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Tantangan lain yang di hadapi pengajar Bahasa Inggris adalah kurangnya media daring yang membantu meningkatkan motivasi siswa. Berbeda dengan kelas luring dimana pengajar bisa mengamati kegiatan *speaking* secara langsung di kelas. Pembelajaran daring membuat situasi belajar praktek seperti *speaking* tidak mendukung. Siswa cenderung kurang serius dalam berlatih percakapan dan kurang bersemangat. Kegiatan dialog berpasangan yang biasanya menjadi kegiatan inti menjadi sulit untuk dilakukan dengan alami.

Selain masalah yang di hadapi siswa dalam pembelajaran, guru juga menghadapi berbagai kendala terutama dalam mengembangkan media. Selama ini media utama yang di gunakan adalah presentasi power point, gambar, dan video dari berbagai sumber. Media yang telah ada sebagian besar tidak sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran atau hanya mewakili sebagian saja. Hal ini membuat pemahaman siswa berkurang. Mereka membutuhkan materi seperti contoh dialog yang memang sesuai. Beberapa media hanya memberikan contoh dialog *speaking* saja tanpa ada latihan untuk kelancaran atau fluency *speaking* [15]. Penting bagi guru untuk menyediakan contoh dialog, latihan berbicara serta evaluasi secara lisan dalam satu media.

Hal lain yang menjadi tantangan adalah tidak adanya model untuk contoh dialog dalam kondisi pandemic seperti saat ini sehingga tidak memungkinkan untuk merekam video dengan bantuan guru atau siswa sebagai model. Sehingga salah satu solusinya adalah menggunakan karakter animasi. Karakter yang mewakili kehadiran model. Meskipun ada dua alternatif pengisian suara pada karakter, guru sebaiknya merekam sendiri suara atau meminta orang lain yang kompeten dalam hal kelancaran, pengucapan dan intonasi berbicara Bahasa Inggris. Suara yang disediakan oleh aplikasi terdengar kurang alami, terlalu cepat dan intonasi yang tidak sesuai.

Untuk mengatasi masalah tersebut di perlukan media yang tepat, dalam penelitian ini animasi 3D berbasis aplikasi android dianggap memiliki keunggulan. Untuk dapat membuat media animasi 3D, pengajar dapat

menggunakan aplikasi yang bisa dengan mudah di unduh dari android dan juga PC. Aplikasi ini mempunyai beberapa fitur penting yaitu *scene* yang menampilkan lokasi atau latar. Selain itu karakter animasi bisa di pilih berdasarkan tema percakapan misalkan saja di halte bus. Ada fitur rekam pengisi suara untuk pengajar dan suara yang telah disediakan oleh aplikasi. Selain itu juga disediakan fitur gerak tubuh untuk membuat animasi tampak alami.

Pada akhirnya penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pembelajaran bahasa Inggris berupa media berbasis aplikasi android yang berfungsi meningkatkan kualitas pembelajaran inovatif yang memberikan dampak positif pada kemampuan berbahasa Inggris siswa terutama aspek *speaking*.

Media punya empat fungsi yaitu: media dapat menarik minat siswa perhatian lebih sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar, media bisa buat pokok bahasan lebih jelas dan banyak lagi bermakna sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan mereka untuk menguasai kompetensi yang diharapkan lebih baik, dapat membuat metode pembelajaran lebih beragam tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dan media bisa membuat siswa melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena mereka tidak dapat melakukannya hanya dengan mendengarkan penjelasan guru tapi mengamati, mendemonstrasikan dan sebagainya [14].

Media Animasi 3D Dengan Aplikasi Plotagon

Media animasi selama ini telah banyak di teliti yaitu oleh Rohaeti, Et.al [11] , Han and Goleman [12] dan Lestari [6]. Sesuai perkembangan teknologi, animasi yang dulunya berupa gambar dua dimensi telah berkembang menjadi animasi tiga dimensi dengan kualitas gambar yang jauh lebih baik. Efek dari tampilan yang lebih cerah warnanya dan pergerakan yang semakin mirip dengan gambar manusia membuat animasi ini semakin banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang Pendidikan salah satu contohnya adalah media pembelajaran. Beberapa aplikasi di buat secara khusus untuk membantu keativitas guru dan murid seperti plotagon. Plotagon adalah sebuah alat yang kreatif dan menyenangkan untuk menuangkan imajinasi, menciptakan film-film 3D dengan karakter

yang cukup banyak Tentu saja keseluruhan mengenai film ini dapat diedit, dimodifikasi, atau dimulai dari nol, sehingga kita bisa membuat video pendek atau fitur kita sendiri. Kita hanya perlu mengikuti beberapa langkah-langkah yang mudah dan sederhana yang tidak membutuhkan latihan khusus. Pertama kita harus membuat akun tapi sebelum mengaktifkan profil, bisa mengikuti para pengguna yang lain untuk mengetahui hasil karya mereka. Komunitas plotagon begitu dan mempunyai jaringan sosial yang luas yang fokus pada film-film fitur atau film pendek. Dengan mulai mengikuti hasil-hasil karya yang orang lain, bisa fokus pada hasil karya anda sendiri.

Ada dua cara untuk membuat video animasi, kita bisa menggunakan pengaturan dan karakter yang sudah ditetapkan sebelumnya, atau menciptakan mereka satu per satu ketika dibutuhkan. Jika kita menginginkan elemen-elemen kostum kita bisa membuatnya dari seorang model, semua jenis-jenis rincian yang bisa anda tambahkan. Untuk menggunakannya pada setiap karya kita harus menyimpannya di sebuah nama tertentu dalam folder. Ketika pengaturan dan karakter-karakter telah selesai, kita harus mengatur pergerakan dan percakapan mereka. Untuk melakukan hal itu kita harus memiliki sebuah skrip cerita dari tindakan dan interaksi yang dilakukan karakter-karakter.

Plotagon memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Aplikasi plotagon bisa didownload dari playstore. Langkah awal untuk membuat animasi adalah memilih logo kamera yang ada di bawah, letaknya di tengah. Setelah diklik akan ada dua pilihan antar plots dan karakter, pilih karakter terlebih dahulu untuk membuat pemain animasi dalam video kita. Setelah berhasil membuat karakter klik bagian plots. Kemudian klik + Create New Plot. Klik Logo Acting (logo yang terletak dibagian pertama dari arah kiri). Klik tulisan "Scene" dan pilih scenes yang ingin kita jadikan background atau tempat dalam penyuntingan video animasi kita. Langkah selanjutnya pilih karakter yang ingin kita jadikan pemain dalam video animasi kita. Setelah karakter dipilih, klik logo kamera untuk mengatur kegiatan dalam video animasi. Lalu kita bisa mengolah sesuai dengan alur yang direncanakan. Untuk menambahkan suara silahkan klik logo mikrofon dan rekam suara kita sendiri atau bisa

menggunakan suara yang disediakan oleh aplikasi.

Salah satu penelitian tentang implementasi Plotagon sebagai salah satu aplikasi untuk menciptakan animasi 3D menunjukkan bahwa aplikasi ini berdampak positif berdampak pada pembelajaran bahasa Inggris siswa; penggunaan ini, jenis alat ICT meningkatkan motivasi siswa dan membantu meningkatkan keterampilan bahasa siswa, tidak hanya menulis tetapi juga mendengarkan dan membaca[3]. Penelitian ini mengintegrasikan animasi 3D kedalam aplikasi lectora yang berguna untuk membuat media menjadi interaktif yang memungkinkan komunikasi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Jika sebagian siswa sebagai pengguna saja atau menonton media aplikasi 3D, maka dalam penelitian lain siswa sebagai kreator atau pengisi fitur teks yang ada pada plotagon. [4] memberikan tugas proyek kepada siswa untuk membuat cerita dan menuliskannya ke dalam aplikasi plotagon. Kerja proyek atau project based learning mampu meningkatkan kemampuan mengatasi masalah dalam pembuatan cerita tiga dimensi. [5] memaparkan hasil penelitian dengan media animasi 3D Plotagon menunjukkan bahwa penggunaan Plotagon meningkatkan motivasi siswa untuk menulis melalui komunikasi yang interaktif dan menarik untuk membuat cerita digital. Hasilnya siswa mampu membuat cerita digital mereka sendiri dengan berpasangan sehingga meningkatkan kosakata mereka, meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris dan keterampilan bahasa lainnya.

Penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan video animasi mampu memberikan stimulasi yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris. Siswa cenderung memberikan perhatian lebih pada media animasi interaktif [6]. Jika penelitian terdahulu terfokus pada video yang berisi dialog para karakter, maka penelitian ini siswa juga berlatih membuat animasi yang harus diisi oleh suara siswa dan dibuat sesuai kreatifitas siswa sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana fokus penelitian adalah mendeskripsikan suatu proses pembelajaran. Proses yang dimaksud disini adalah penerapan media video animasi 3D dalam pembelajaran speaking.

Subyek Penelitian

Berdasarkan pra survey yang dilakukan kelas di dapatkan permasalahan, ternyata kelas yang mengalami masalah *speaking* terbanyak adalah mahasiswa semester 2 yang mengambil mata kuliah *Speaking for Specific Purpose*. Mahasiswa ini mendapatkan mata kuliah *Speaking for Specific Purpose* pada semester kedua setelah mengikuti matakuliah *Basic Speaking*.

Satu kelas terdiri dari 21 mahasiswa dengan kemampuan heterogen. Rata – rata mahasiswa mampu berlatih speaking secara mandiri dan bekerja sama serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga sudah mengenal aplikasi plotagon sehingga lebih mudah untuk menerapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Kualitatif Data dikumpulkan dengan cara observasi dan dokumentasi. Peneliti menjadi partisipan di dalam kelas yang dilakukan secara daring dan luring. Dalam observasi ini diamati proses pembelajaran selama lima pertemuan yaitu 3 kali luring dan 2 kali daring. Pertemuan pertama sebagai tahap awal di lakukan secara luring. Pertemuan kedua dan ketiga dilakukan secara daring. Pertemuan ke empat dan kelima dilakukan secara luring karena tahap Latihan dan evaluasi. Dokumentasi yang dibutuhkan adalah video animasi 3D yang telah dibuat oleh dosen dan Mahasiswa.

Teknik Analisis Data

Ada tiga tahap dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Hubberman [7] yang pertama adalah kondensasi data. Tahap ini adalah tahap memilih, menyederhanakan, memfokuskan, dan melakukan transformasi data yang masih berbentuk catatan lapangan utuh. Data yang dimaksud di sini adalah catatan tentang kegiatan pembelajaran selama lima pertemuan. Masing-masing pertemuan dideskripsikan sesuai apa yang akan di temukan yaitu tahap-tahap pembelajaran,

kekurangan dan kelebihan selama proses. Dengan kondensasi, data akan lebih fokus.

Tahap yang kedua adalah menampilkan data dalam bentuk narasi untuk proses pembelajaran. Sementara itu hasil dari kuesioner diolah dan di tampilkan dalam bentuk prosentase dan di cari rata-rata untuk menarik kesimpulan.

Tahap analisis yang ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Di tahap ini kesimpulan diambil berdasarkan analisis penemuan. Kemudian penemuan di bandingkan dengan penelitian terdahulu untuk mengetahui hal baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Video Animasi 3D

Sampai saat ini pembelajaran mata kuliah Speaking sebagai salah satu mata kuliah praktik masih melalui metode daring dengan dikombinasikan luring beberapa kali saja sesuai kebutuhan. Untuk itu media video sangat relevant untuk menunjang pembelajaran. Dosen menyediakan media yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menggunakan ekspresi dalam *asking and giving permission*. Pada tahap persiapan sebelumnya siswa dikenalkan dulu apa itu animasi 3D dengan aplikasi Plotagon dan memberikan contoh. Media plotagon bisa diunduh di playstore dengan beberapa fitur yang berbayar.

Pada tahap penyampaian materi Dosen memberikan contoh video tentang *asking and giving permission* yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Untuk latihan dialog ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu pengucapan, *grammar*, *vocabulary* dan *fluency*. Ada beberapa materi yang disampaikan yaitu cara meminta izin, cara menerima izin, cara menolak izin. Situasi yang ada didialog beragam mulai dari formal antara pegawai dan pimpinan perusahaan, antara ayah dan anak dan antar teman. Sehingga siswa mengetahui situasi yang berbeda membutuhkan Bahasa yang berbeda untuk meminta izin.

Setelah menerima materi tentang *asking and giving for permission*, video diputar beberapa kali agar siswa paham. Kemudian mereka mempraktekkan dengan teman. Ternyata ketika berlatih masih ada beberapa kekurangan yaitu yang paling menonjol adalah pengucapan, seperti: *would*, *late*, *afraid*, *appreciate*, *could*, dan *permission*. Meskipun sudah ada contoh tapi masih salah dalam

pengucapannya. Untuk itu diakhir latihan dialog Dosen memberikan koreksi dan umpan balik. Selain itu juga intonasi dan *fluency* masih ada kekurangan. Tapi siswa sudah bisa mempraktekkan seluruh ekspresi setelah memutar videonya sendiri beberapa kali.

Tahap latihan kemudian dilanjutkan dengan tahap produksi yaitu membuat dialog sendiri dengan judul yang sudah disediakan yaitu meminjam motor kepada teman, meminjam buku kepada Dosen, memakai laptop teman, dan meminjam catatan teman. Siswa mulai dengan mengarang dialog sesuai judul yang dipilih mereka bekerja dengan berpasangan. Kemudian Dosen menerangkan cara menginput dialog ke dalam plotagon. Mereka mulai dengan memilih karakter laki-laki atau perempuan. Kemudian memilih rambut, aksesoris dan baju. Terakhir memberi nama karakter dan memilih suara yang diinginkan. Proses selanjutnya adalah memilih *background* sesuai latar dialog. Lalu siswa merekam suara dialog sesuai yang sudah mereka konsep sebelumnya. Di sini mereka perlu melakukan beberapa kali untuk memastikan tinggi rendahnya suara dan pengucapannya. Ada beberapa hal yang menjadi catatan yaitu kadang suara siswa tidak terlalu jelas dan ekspresi animasi masih datar.

Tahap terakhir dari proses penerapan media ini adalah presentasi atau pemutaran video masing masing pasangan. Dosen dan teman teman lain memberikan masukan. Dalam proses ini banyak hal lucu terjadi. Ekspresi animasi kadang berlebihan dan aksesoris yang dipakai karakter juga sangat menarik sesuai imajinasi siswa. Dalam tahap ini Dosen dan mahasiswa memberikan masukan kepada teman yang sedang mempresentasikan video. Dalam tahap ini pula dilakukan penilaian Speaking yang meliputi *Pronunciation, Fluency, Grammar, Intonation* and *Vocabulary*. Sebagai contoh bisa dilihat di Gambar 1.



Gambar 1. Video animasi 3D yang disediakan oleh Dosen.



Gambar 2. Mahasiswa presentasi Video animasi 3D karya mereka.

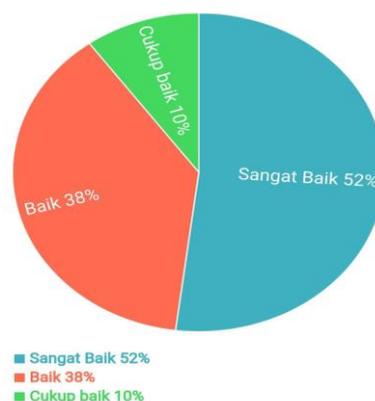
Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Animasi 3D.

Ada sebelas pertanyaan yang menunjukkan respon mahasiswa terhadap penggunaan video animasi 3D. Yaitu: 1. Saya senang belajar menggunakan video animasi 3D, 2. Penjelasan tentang animasi 3D mudah saya pahami, 3. Materi Speaking yang disampaikan menarik, 4. Topik tentang asking and giving permission bermanfaat untuk saya. 5. Langkah-langkah pembuatan animasi 3D menggunakan plotagon mudah saya pahami, 6. Latar banyak pilihannya dan sesuai dengan situasi dialog. 7. Pengisian suara pada dialog membantu memperbaiki pronunciation saya. 8. Menyusun dialog dalam animasi membantu saya menambah kosakata baru. 9. Merekam suara pada animasi membantu saya belajar intonasi yang tepat. 10. Membuat animasi 3D meningkatkan *fluency* saya dalam berlatih speaking. 11. Membuat animasi 3D memberikan saya pengalaman menciptakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa merespon sangat baik dan baik terhadap penerapan video animasi. Sebanyak 50 %

menjawab sangat senang dan 37% senang dalam belajar menggunakan animasi 3D. Menurut mereka penjelasan tentang animasi 3D sangat mudah di pahami sebesar 34% dan 42% menjawab mudah dipahami. Materi speaking yang diajarkan sangat menarik menurut 47% mahasiswa dan 32% menjawab menarik selebihnya 11% cukup menarik. Topik *asking and giving permission* sangat bermanfaat menurut 58% mahasiswa dan 24% menjawab bermanfaat bagi mereka. Langkah-langkah pembuatan animasi sangat mudah dipahami bagi 39% dan 37% mudah dipahami, sementara 13% cukup mudah. Menurut mahasiswa sebanyak 42% tema latar sangat banyak pilihannya dan sesuai dengan situasi dialog, 26 % menjawab banyak pilihan. Pengisian suara pada dialog membantu memperbaiki pronunciation mahasiswa dengan sangat baik 63% dan dengan baik 18%. 47 % Mahasiswa sangat terbantu memperkaya kosakata dengan menyusun dialog dalam animasi dan 32 % belajar kosakata dengan baik. Penerapan media animasi dianggap bisa meningkatkan kemampuan kosakata, grammar, fluency dan pronunciation. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh R. Narasati [8] Sedangkan merekam suara pada animasi sangat membantu mahasiswa belajar intonasi yang tepat sebanyak 47% dan 29 % belajar kosakata dengan baik. Dalam membuat animasi 3D, 50% mahasiswa setuju *fluency* juga meningkat sangat baik dan 34% meningkat dengan baik. saya dalam berlatih speaking. Yang terakhir membuat animasi 3D memberikan mereka pengalaman menciptakan media pembelajaran dengan sangat baik 55% dan dengan baik 26%.

Jika dirata-rata maka 52% memberikan respon sangat baik dan 38 % memberikan respon baik serta 10 % menjawab cukup baik. Ini menunjukkan bahwa media animasi 3D menarik dan memberi manfaat bagi mahasiswa. Pada penelitian terdahulu penggunaan film animasi mampu meningkatkan kemampuan berbicara karena ada signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah di terapkan media ini [9] . Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang lain bahwa video animasi bisa meningkatkan aspek speaking dibandingkan media komik berdasarkan penelitian Lestari [10], Hasil kuesioner bisa dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Respon Mahasiswa terhadap animasi 3D.

Tabel 1. Hasil kuesioner respon mahasiswa terhadap penerapan media video animasi 3D.

Pertanyaan	Jawaban (%)				
	5	4	3	2	1
1	50	37	3	0	0
2	34	42	13	0	0
3	47	32	11	0	0
4	58	24	8	0	0
5	39	37	13	0	0
6	42	26	21	0	0
7	63	18	8	0	0
8	47	32	8	0	0
9	47	29	11	0	0
10	50	34	3	0	0
11	55	26	5	0	0

Keterangan:
 5 = Sangat baik
 4= Baik
 3= Cukup Baik
 2= Tidak Baik
 1= Sangat Bdk Baik

KESIMPULAN

Tahap penerapan media secara keseluruhan ada lima yaitu persiapan, penjelasan, latihan, produksi dan presentasi. Proses pembelajaran menggunakan video media animasi 3D ini selain melibatkan proses latihan juga ada proses produksi. Pada tahap Latihan siswa secara individu berusaha berlatih sendiri dan kemudian dilanjutkan dengan berpasangan. Selama Latihan mereka belajar ekspresi Bahasa Asking and giving permission secara langsung diluar aplikasi. Setelah itu mereka baru melakukan produksi media. Pada tahap produksi ini membutuhkan kerjasama dengan teman yang membantu mereka memperbaiki kalimat yang harus diucapkan.

Dalam tahap produksi ini mereka melakukan perbaikan dalam berbagai aspek yang memungkinkan adanya *self feedback*. Hal ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan speaking secara keseluruhan.

Respon mahasiswa secara rata rata menunjukkan hasil yang memuaskan. Artinya mereka merasa tertarik dan mendapatkan manfaat dalam pembelajaran speaking. Meskipun demikian beberapa hal yang perlu di perbaiki adalah waktu Latihan bisa diperpanjang dan mendapat umpan balik dari dosen agar ketika masuk proses produksi bisa lebih baik. Selain itu aplikasi membutuhkan jaringan yang kuat agar tidak terjadi eror selama proses produksi. Semoga hasil penelitian ini mampu memberikan alternatif pengajar untuk melatih kemampuan speaking mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Gurvitch and J. Lund, "Animated Video Clips," pp. 8–18, 2014, [Online]. Available: <http://eric.ed.gov/?id=EJ1032650>.
- [2] L. Xiao, "Animation Trends in Education," *International Journal of Information and Education Technology*, vol. 3, no. 3, pp. 286–289, 2013, doi: 10.7763/ijiet.2013.v3.282.
- [3] E. Oktavianingtyas, F. S. Salama, A. Fatahillah, L. A. Monalisa, and T. B. Setiawan, "Development 3D Animated Story as Interactive Learning Media with Lectora Inspire and Plotagon on Direct and Inverse Proportion Subject," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1108, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1742-6596/1108/1/012111.
- [4] B. Seny and B. Seny, "By Bu B ' B ' u B '," pp. 2–3, 2020.
- [5] J. Andrea and M. Cuellar, "The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students," *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, vol. 21, no. 1, pp. 139–153, 2019.
- [6] H. Croft, R. Rasiah, J. Cooper, and K. Nesbitt, "Comparing animation with video for teaching communication skills," *ACM International Conference Proceeding Series*, vol. 02-03-Dece, 2014, doi: 10.1145/2677758.2677777.
- [7] S. Wahyuningsih and M. Afandi, "Investigating English speaking problems: Implications for speaking curriculum development in Indonesia," *Eur. J. Educ. Res.*, vol. 9, no. 3, pp. 967–977, 2020, doi: 10.12973/EU-JER.9.3.967.
- [8] M. Gulnoz, U. Guljahon, and P. Shahodat, "Effective Methods of Teaching English Speaking At A Non-Linguistic University," *EPRA Int. J. Res. Dev. Vol. 5 | Issue 3 | March 2020*, no. 3, pp. 1–5, 2020.
- [9] S. Syafryadin, "Students' Strategies in Learning Speaking: Experience of Two Indonesian Schools," *Vis. J. Lang. Foreign Lang. Learn.*, vol. 9, no. 1, p. 33, 2020, doi: 10.21580/vjv9i14791.
- [10] E. E. Rohaeti, H. D. Putra, and A. S. Purwandari, "Animated media design based on visual basic application microsoft powerpoint on the material build flat side spaces," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1657, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1657/1/012093.
- [11] E. S. Han and A. Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee, "Improving Students' Vocabulary Mastery by Using Realia," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, p. 10, 2019.
- [12] B. Lestari and A. Mustadi, "Animated video media vs comic on storytelling skills for fifth-grader: Which one is more effective?," *J. Educ. Gift. Young Sci.*, vol. 8, no. 1, pp. 167–182, 2020, doi: 10.17478/jegys.664119.
- [13] Miles and Huberman, *Qualitative data analysis*. 1386.
- [14] L. Umaroh and U. D. Nuswantoro, "Interactive Speaking Class," vol. 3, pp. 95–100, 2019.
- [15] R. Narasati, "The Influence Of Using Animated Fims In Speaking," vol. 5, no. 1, 2021.